



'더' 인터넷

아시아, e 스포츠에 홀릭하다.

2018. 3. 20

▲ 인터넷/게임

Analyst **김동희**
02. 6098-6678
donghee.kim@meritz.co.kr

RA **윤을정**
02. 6098-6673
euljeong.yun@meritz.co.kr

전주 동향 (2018.3.13~3.19)

- 3월 13일 카카오는 '카카오모빌리티 미디어데이' 에서 우선호출, 즉시배차 등 프리미엄 콜, 카풀 서비스 등 수익화를 위한 방안 발표. 3월말부터 시행 예정
- 14일 문화체육관광부, 웹보드게임 규제안 그대로 유지키로 결정. 월결제 50만원/일손실 10만원/1회 베팅 한도 5만원 등 현행 유지. 정부의 게임 규제 완화 스탠스와 일치되지 않는 결정. 게임업계의 실망감 불가피한 상황
- 3월 14일 그라비티의 '라그나로크M' 국내 출시. 19일 현재 앱스토어 매출순위 2위, 구글플레이 매출순위 4위 기록 중

금주 전망 (2018.3.20~3.26)

- 22일 한중 자유무역협정(FTA) 서비스·투자 후속협상 시작. 현재 국내 게임은 중국 현지 직접 서비스 불가능하며 판호 발급 필수이나 지난 1년간 국내 게임에 발급된 판호는 0건. 한중관계 완화 여부 및 FTA 후속협상 결과와 그에 따른 판호 발급 재개 가능성에 주목

주간 이슈

카카오모빌리티의 본격 수익화

- 카카오택시, 3월말부터 유료 기반의 '우선 호출', '즉시 배차' 기능 도입 및 카풀 서비스 연계
- '우선 호출'은 AI 기술을 활용해 배차 성공 확률이 높은 택시를 먼저 호출하는 방식, '즉시 배차'는 인근의 빈 택시를 호출 즉시 배차해주는 기능
- 호출비를 플랫폼 수수료로 받고 이를 택시기사에게 포인트로 돌려주는 방식을 적용
- 하반기 일본 '재팬 택시'와 협력해 일본에서도 택시 호출 서비스 준비. 국내 이용자가 홍콩/대만/동남아 방문 시 현지 이동 수단 연결해주는 사업도 연내 시작할 계획

웹보드규제안 유지 결정

- 문화체육관광부, 웹보드게임 규제 조항 현행 유지 결정. 월 결제한도 50만원, 일 손실한도 10만원, 1회 베팅 한도 5만원 규제 유지
- 향후 2년간 규제 그대로 유지되며 2020년 3월 다시 웹보드 규제 일몰 여부 검토할 예정
- 그동안 문체부가 게임규제 완화를 강조했던 것과 반대되는 결정, 게임업계 유감 표명

관심 종목

종목	코멘트
카카오 (035720)	<ul style="list-style-type: none"> 3월말부터 카카오택시에 '우선 호출' 및 '즉시 배차' 기능 도입, 카풀 서비스와의 연계 등 카카오모빌리티 본격 수익화 3월 16일 카카오뱅크 전월세보증금 대출 규모 출시 49일만에 1,000억원 돌파, 일 평균 대출 약정 체결 금액 21억원 3월 16일 정기 주주총회 개최. 여민수·조수용 공동대표 체제 공식 출범, 회사 사업 목적에 '여행업' 추가
엔씨소프트 (036570)	<ul style="list-style-type: none"> 4월부터 AI 야구정보 제공 서비스 '페이지(PAIGE)' 시범 서비스, 7월 정식 출시 예정 모바일게임 '리니지M'에 음성을 자동으로 문자 채팅으로 전환해주는 음성 채팅 기능 탑재할 계획, 출시 시기 조율 중 올해 안에 자체 AI 브랜드를 만들고 게임을 넘어선 '종합 AI 기술 기업'으로서의 행보 본격화

I. 이슈 분석

1. 2018 년, e 스포츠에 주목할 시점

2018 년 8 월 아시안게임에
시범종목으로 채택

2018년 8월 18일~9월 2일 인도네시아 자카르타/팔렘방에서 제 18회 아시안게임이 개최된다. 이번 아시안게임에서는 e스포츠가 처음으로 시범종목으로 채택되며, 2022년 중국 항저우 아시안게임에서는 정식종목이 될 전망이다. 중국을 비롯한 아시아 게임회사들은 e스포츠의 아시안게임 종목 채택에 많은 관심을 표명하며 자국 시장 부흥, 자사 게임 IP 채택을 위해 노력하고 있다.

다만, 국내 게임산업은 규제 리스크 및 중국 시장 진출 장벽 등의 미해결 과제가 많아 e스포츠 시장에 대한 충분한 관심을 쏟고 있지 못해 안타까운 상황이다.

흥행 사이클 장기화, 게임사의
수익구조 다변화에 기여

e스포츠가 아시안게임에 정식종목으로 채택된다는 것은 게임이 여가시간용 콘텐츠가 아닌 정식 스포츠로 인정을 받고, 선택된 게임의 흥행 사이클을 장기화시킬 수 있다는 점, 게임사의 수익구조를 다변화시킬 수 있다는 점에서 긍정적이다.

그림1 2018년 자카르타/팔렘방 아시안게임



자료: OCA, 메리츠종금증권 리서치센터

그림2 한국, 각종 국제대회에서 금메달 휩쓰는 강국



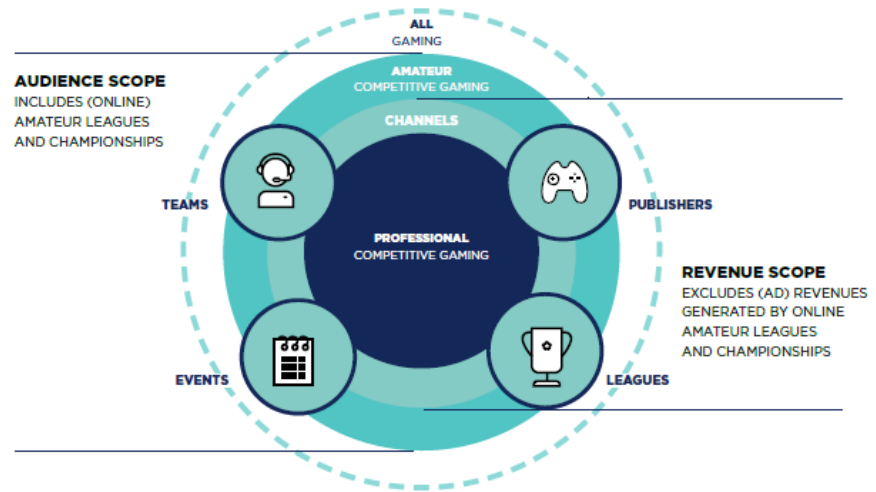
자료: WESG, 메리츠종금증권 리서치센터

2. e 스포츠는 무엇인가?

2018년 9.1억 달러 시장규모

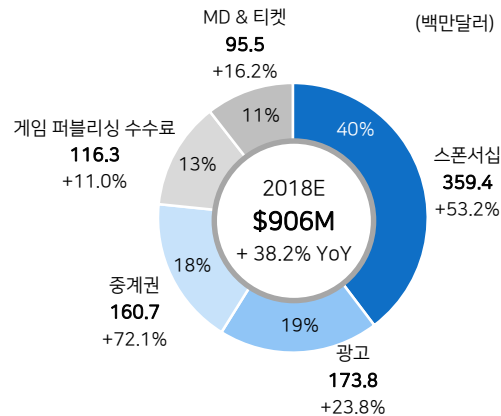
e스포츠는 온라인에서 이뤄지는 게임대회 혹은 리그에서 출발, 이제는 대회를 온라인으로 중계, 관전, 그리고 이와 관계되는 커뮤니티 활동 등을 포괄하는 개념이다. 2018년 e스포츠 시장 규모는 9.1억 달러 규모로 38.2% YoY 증가하며 놀라운 성장세를 시현하고 있다. 수익의 구조는 스폰서십 40%, 광고 19%로 광고 수익이 가장 많은 비중을 차지, 게임 퍼블리셔 수수료 13%, 중계권 18%, 머천다이즈와 티켓수입이 11% 비중을 차지하였다. 게임 퍼블리셔가 나눠갖는 수익 비중은 13%(1.16억 달러)로 그렇게 크지 않다. 그러나 e스포츠에 대한 투자는 게임 매출과 향후 e스포츠가 독자적 산업으로 성장할 가능성 등을 감안하면 필수적이다

그림3 e스포츠 생태계



자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

그림4 e스포츠 수익구조 (2018년 예상치)

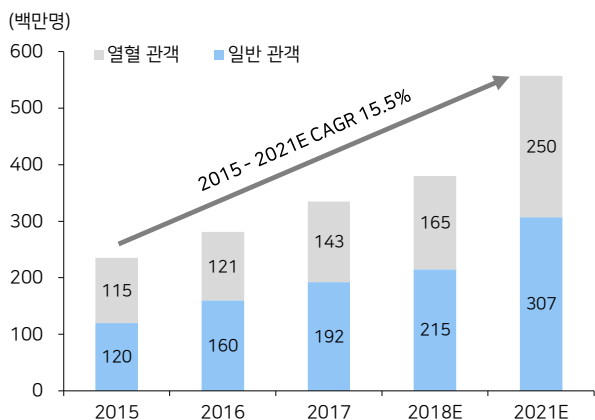


자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

3.8억명의 관람객,
10~35 세 남성 58% 차지

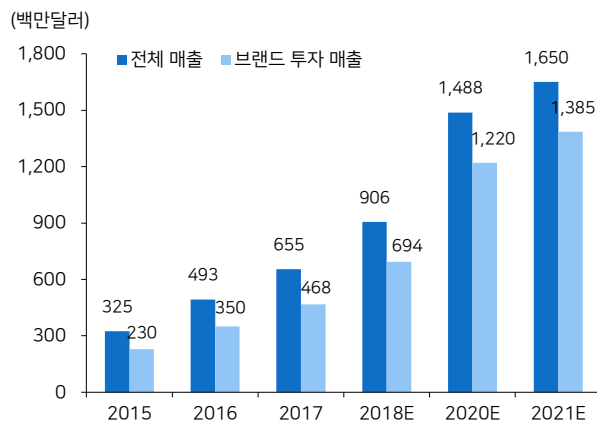
2018년 e스포츠 관람객수는 3.8억명이며 열혈관람객은 1.7억명으로 글로벌인구 인구 74억명 대비 2.3% 비중이다. 전체 관람객 중에서 21~35세 남성이 38%, 10~20세 남성이 20% 비중을 차지해 10~35세 남성이 과반 이상을 차지한다. Newzoo에 따르면 현재 글로벌 e스포츠 관객의 양적 성장을 주도하는 건 중국이며, 게임 타이틀 중에서는 'PUBG(Playerunknown's Battlegrounds)'가 향후 성장의 원동력이 될 것으로 전망한다.

그림5 e스포츠 관객 수의 성장



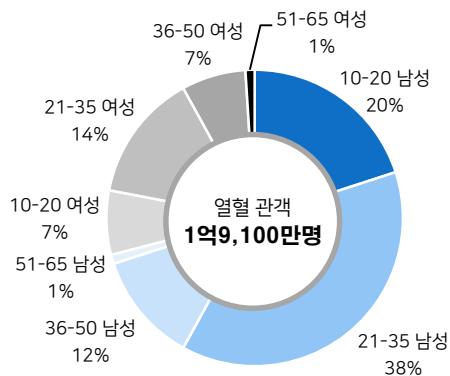
자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

그림6 e스포츠 매출의 성장



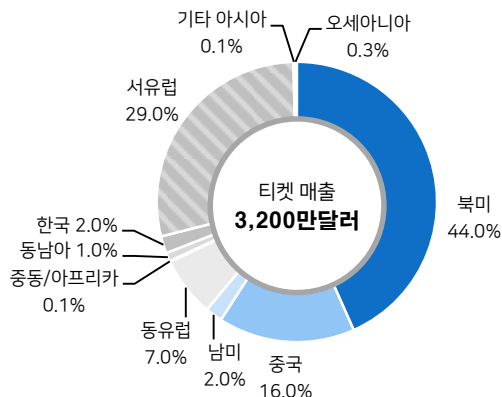
자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

그림7 e스포츠 열혈 관객들의 연령 구조



자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

그림8 e스포츠 티켓매출의 지역비중



자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

3. e 스포츠 play in 2017

가장 인기있는 e스포츠는 'LOL'

2017년 트위치를 통해 가장 많이 시청된 게임은 'LOL(League of Legends)'이며 2017년 3월 출시된 '배틀그라운드'는 non-esports 중에서 가장 많이 시청되었다. 올해에는 e스포츠의 강자 'LoL'에 '오버워치', '배틀그라운드', '클래시로얄' 등 신흥 강자들이 도전한다. 과거 '카운터 스트라이크'의 글로벌 토너먼트는 1만 4천 명의 관객이 관람, 3,100만명이 온라인으로 시청, 트위치에 4천만 트윗, 페이스북에 6.9천만 노출, 1천만 동영상 뷰를 달성하며 높은 인기를 시연했다. '리그 오브 레전드' 챔피언십은 LA 스테이플즈 센터에서 2만명 팬이 관람, 최대 동시접속 시청자수 1,470만명을 기록한 바 있다.

표1 2017년 Twitch에서 가장 많이 시청된 Top 24 게임

순위	게임명	시청 시간 (백만시간)	순위	게임명	시청 시간 (백만시간)
1	LEAGUE OF LEGENDS	274.7	13	WORLD OF TANKS	5.2
2	COUNTER-STRIKE: GLOBAL OFFENSIVE	232.9	14	TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: SIEGE	4.7
3	DOTA 2	217.9	15	WORLD OF WARCRAFT	4.7
4	HEARTHSTONE	76.9	16	PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS	4.5
5	OVERWATCH	25.2	17	CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE	3.7
6	STARCRRAFT II	21.2	18	HALO 5: GUARDIANS	2.5
7	HEROES OF THE STORM	19.6	19	CALL OF DUTY: WWII	1.8
8	ROCKET LEAGUE	17.3	20	VAINGLORY	1.6
9	STREET FIGHTER V	11.5	21	H1Z1	1.6
10	SMITE	10.7	22	INJUSTICE 2	1.5
11	SUPER SMASH BROS. MELEE	9.8	23	CLASH ROYALE	1.5
12	SUPER SMASH BROS. FOR WII U	7.0	24	FIFA 17	1.3
TOTAL TOP 24					959.3

자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

그림9 ESL ONE cologne 2016 - '카운터 스트라이크'의 글로벌 토너먼트



자료: ESL, 메리츠증권증권 리서치센터

그림10 2016 'League of Legends' world championship



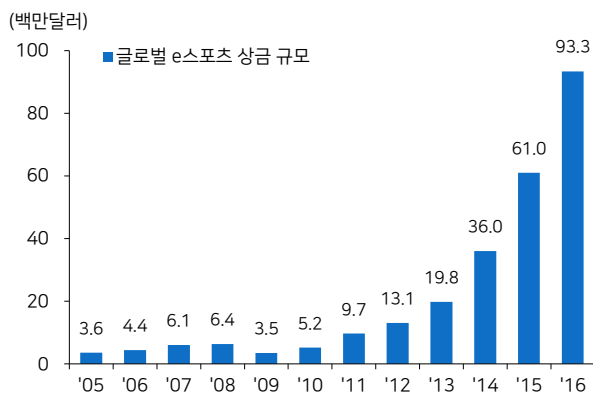
자료: Riot Games, 메리츠증권증권 리서치센터

표2 2018년 열리는 글로벌 대표 e스포츠 대회

	게임	특징	총상금 규모	열리는 장소
2018 DOTA2 TI(The International)	스팀 운영사인 밸브코퍼레이션의 '도타(DOTA)2'	패키지 상품 '전투패스' 구입 시 금액의 25%가 총상금에 적립. 2017년 역대 최대 상금 규모 갱신	2017년 2,477만달러	캐나다 밴쿠버
WESG(World Electronic Sports Games) 2018	스타크래프트2', '하스스톤', '도타2', '카운터 스트라이크', '배인글로리'	최초로 모바일 게임 '배인글로리'를 종목으로 선정, 알리바바 자회사 알리스포츠가 운영	2017년 550만달러	중국
LoL(League of Legends) 2018 World Championship	라이엇게임즈의 '리그 오브 레전드(LoL)'	지역 리그 'MSI', 라이벌 대항전 '리프트 라이벌즈', 연말 이벤트 '2018 LoL 올스타전' 함께 진행	2017년 494만달러	한국
2018 StarCraft2 WCS (World Championship Series) Global Final	블리자드의 '스타크래프트2'	GSL(아프리카TV 운영), SSL 등 하위 대회를 통해 파이널 진출자 선정	2017년 200만달러	한국
2018 Overwatch WorldCup	블리자드의 '오버워치'	프리시즌-정규시즌-포스트시즌(챔피언십 결승전)-올스타전 순서로 진행	2018년 100만달러	미국 로스앤젤레스
FACEIT CS:GO(Counter Strike Global Offensive) Major: London 2018	'카운터 스트라이크'	2017 결승전 트위치TV에서 단일 채널 동시 시청자수 110만명 기록, 최고 기록 갱신	2017년 100만달러	영국 런던

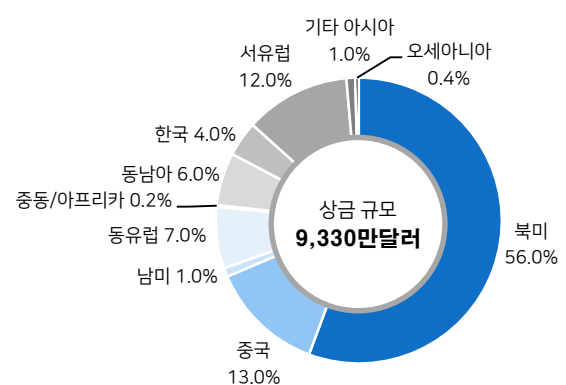
자료: 언론보도, 메리츠증권증권 리서치센터

그림11 글로벌 e스포츠 상금 규모



자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

그림12 e스포츠 상금의 지역 비중



자료: Newzoo, 메리츠증권증권 리서치센터

4. 국가별 e 스포츠 play in 2017

한국, e 스포츠의 종주국

지난 3월 15일 스웨덴 e스포츠 연맹회장은 한국 e스포츠 경기장 중 하나인 넥슨 아레나를 방문했는데, “오프라인 상에서 유저들과 함께 호흡하며 e스포츠를 즐길 수 있는 공간이 잘 갖춰져 있는 점이 매우 인상적이다.”라고 언급하며, e스포츠는 함께 볼 때 더욱 재미있는 만큼 한국의 두터운 e스포츠 관객층, 선수층, 관람문화에 놀라워했다.

한국은 e스포츠의 탄생지로 이야기될 정도로 아시아에서 가장 발전된 국가이다. 1999년 ‘스타크래프트’가 한국에 소개되던 시점부터 ‘스타크래프트’의 성공을 기반으로 PC방, 프로게이머 등이 등장, 2011년초 ‘LOL’의 인기로 2012년 ‘LOL 인비테이셔널’이 개최되며 한국의 e스포츠 시장은 끊임없이 성장, 발전해오고 있다. Nielson에 따르면 한국의 e스포츠 관람객 중에서 43%가 이미 5년전부터 e스포츠를 보기 시작했으며 단지 10%만이 최근 1년 이내에 e스포츠를 보기 시작했다.

그림13 한국, 스타크래프트로 e스포츠 시작



자료: 언론보도, 메리츠종금증권 리서치센터

그림14 2018년 2월 넥슨아레나 - 롤챔스 1라운드

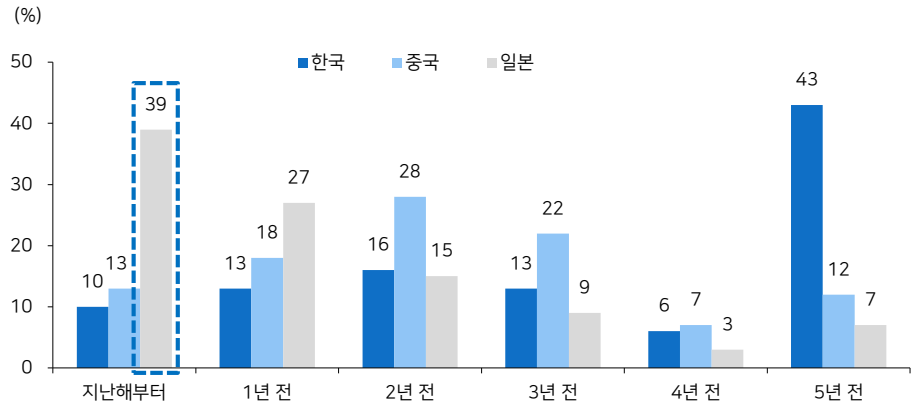


자료: 언론보도, 메리츠종금증권 리서치센터

침묵했던 일본 e 스포츠, 깨어나다

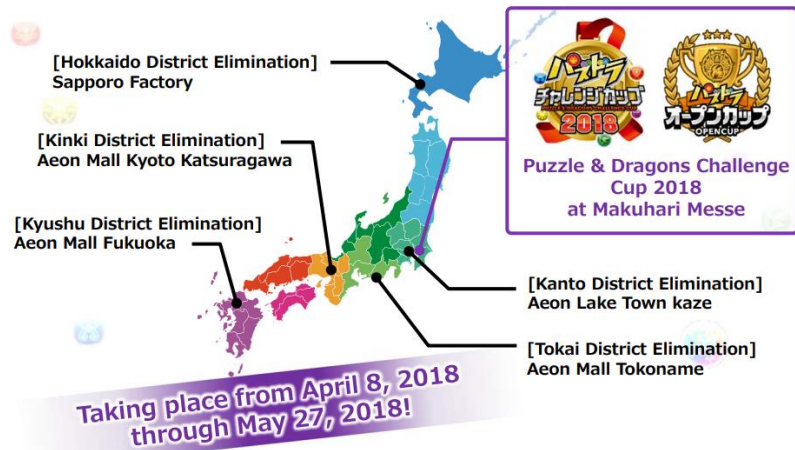
최근 아시아에서 가장 빠르게 성장하고 있는 나라는 일본이다. 전체 관람객의 80%가 2년 이내에 e스포츠를 좋아하기 시작하였다. 40%는 최근 1년 이내에 e스포츠에 관심을 갖기 시작했다. 사실 일본은 게임 강국이나 플레이스테이션 등 콘솔 게임이 중심을 이루고 함께 즐기는 ‘경쟁’ 시스템 보다는 일본인 특유의 ‘게임은 혼자 즐기는 콘텐츠’라는 고정관념이 존재한다. 그러니 일본 e스포츠는 자카르타 아시안게임을 시범종목 선정 이후 빠르게 성장하고 있다. 일본의 인터넷 언론사 Hodokyoku는 ‘LOL’ 리그전에 상금총액 약 20억엔 규모의 대회를 개최하는 등 시장이 본격 커지고 있다.

그림15 언제부터 e스포츠를 보기 시작했다?



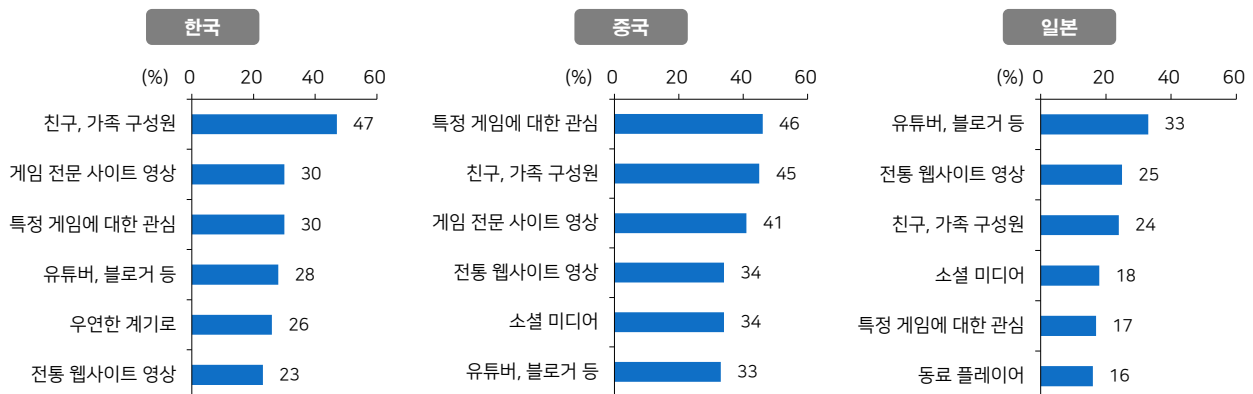
자료: 닐슨, 메리츠증권증권 리서치센터

그림16 일본 경호온라인의 '퍼즐앤드래곤' 토너먼트 개최



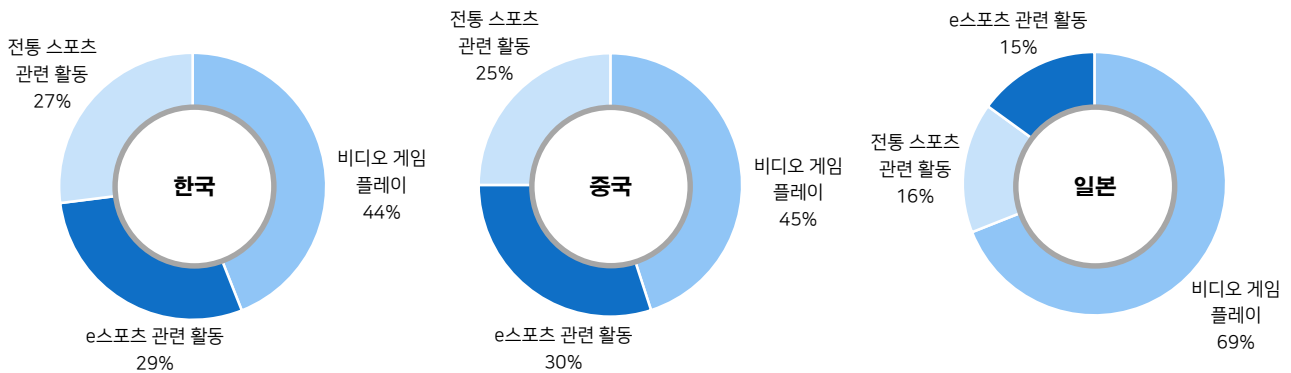
자료: 경호온라인, 메리츠증권증권 리서치센터

그림17 e스포츠에 관심을 갖게 된 계기



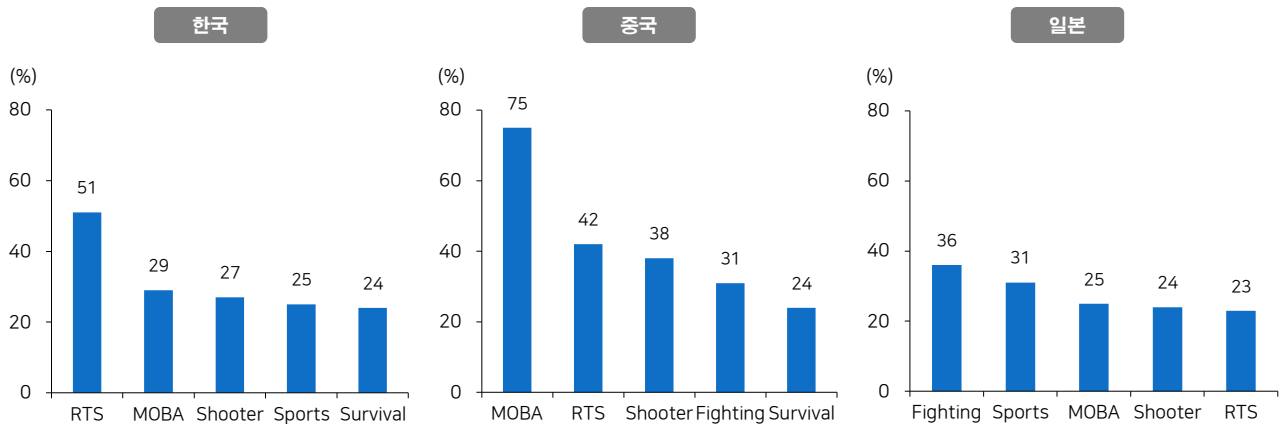
자료: 닐슨, 메리츠증권증권 리서치센터

그림18 e스포츠 팬의 레저시간 활동 비중



자료: 닐슨, 메리츠증권증권 리서치센터

그림19 아시아 국가별 Top 5 인기 장르

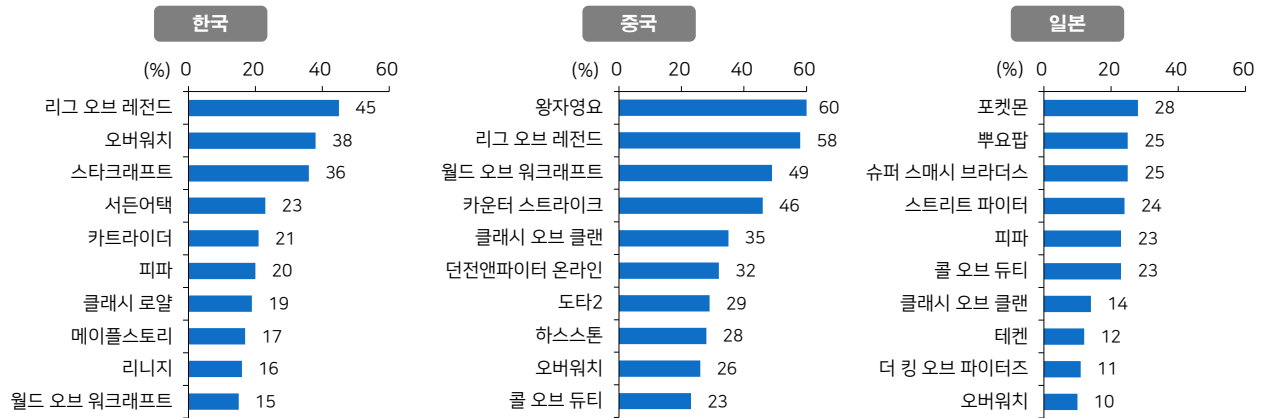


자료: 닐슨, 메리츠증권증권 리서치센터

e 스포츠 인기게임 타이틀

주요 아시아 3개국에서 인기있는 e스포츠 타이틀은 약간 비슷할 뿐 상당히 다르다. 중국에서 가장 있는 타이틀은 'LOL(League of Legends)'의 모바일 버전, '왕자영요', 한국은 'LOL', 일본은 '포켓몬'이었다. 'LOL'은 3개 국가에서 가장 강력한 타이틀임이 분명하나 중국에서는 2위에 랭크되었으며 3개 국가에서 공통적으로 포함된 타이틀은 '오버워치'이다. 일본에서는 '스트리트파이터', '피파', '테켄' 등 콘솔 게임이 인기있으며 가장 많은 팬층을 보유하고 있다.

그림20 e스포츠 게임 타이틀 선호 순위



자료: 닐슨, 메리츠증권증권 리서치센터

중국, e스포츠 성장의 중심

"우리는 올림픽 위원회와 소통하며 e스포츠의 올림픽 정식 종목 채택을 위한 조건을 이해하고 있다. 폭력성과 잔인함이 드러나지 않고 스포츠 타이틀에 걸맞아야 한다. 무료로 배포될 수 있는 스포츠 게임이어야 하며 많은 팬들이 좋아하는 널리 알려진 게임이어야 한다."

- 알리스포츠 장다종 대표

국제 올림픽 위원회는 2017년 10월 e스포츠를 공식 스포츠로 인정하고, 올림픽 종목으로 정식 도입하는 작업에 돌입했다.

중국 알리바바는 e스포츠의 스포츠화에 많은 노력을 기울였다. 알리바바는 아시아 올림픽평의회와 파트너십을 맺고 2018년 자카르타, 2022년 항저우 아시안게임, 그리고 2028년 올림픽을 공식 후원하는 계약을 체결하는 등 e스포츠 지원에 많은 투자를 진행하고 있으며, 18년 3월 누적 투자금액은 4,700만달러에 달한다.

그림21 알리바바 자회사 알리스포츠 '장다종' 대표



자료: 알리바바, 메리츠증권증권 리서치센터

중국 e스포츠 산업, 정책적 지원

중국 e스포츠 산업은 다양한 정책적 지원을 받고 있다. 2016년 4월 국가발전개혁위원회는 'e스포츠 게임 엔터테인먼트 이벤트 개최'를 '교육 문화 정보 소비자 혁신 행동'에 정식 포함시켰다. 16년 7월에 공포된 '체육 산업 발전 13.5 계획'에서도 e스포츠를 '소비를 견인하는 피트니스 레저 경기'로 정식 인정했다.

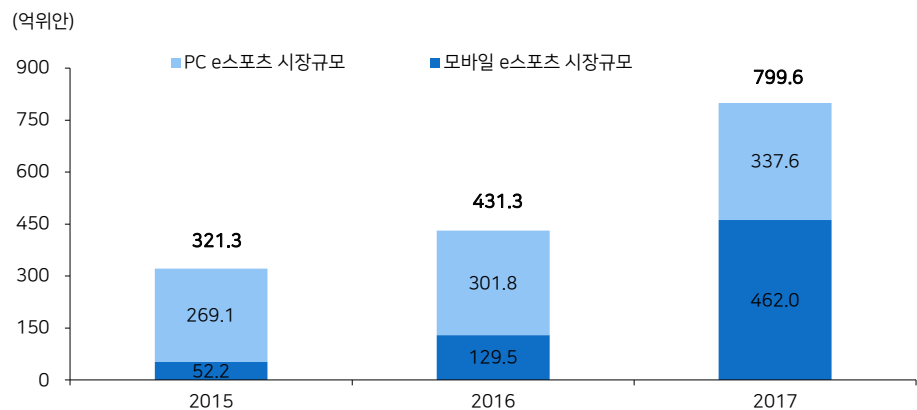
현재 중국의 e스포츠 산업은 전 세계에서 가장 발전 잠재력이 있는 산업으로 평가된다. 텐센트 산하의 데이터 분석 기관 '치어즈쿠(企鹅智酷)'의 '2017 중국 e스포츠 발전보고'에 따르면, 2016년 중국 e스포츠 시장의 사용자는 1억 7,000만명, 2017년에는 2억 2,000만명으로 증가할 것으로 전망했다. 중국 e스포츠 시장의 규모는 800억위안(약 13조 5,536억원, 2017년 기준)에 달해 게임 시장에서 가장 잠재력 있는 분야로 평가했다.

그림22 중국 e스포츠, 세계에서 가장 잠재력 큰 산업으로 부각



자료: 텐센트, 메리츠증권증권 리서치센터

그림23 중국 e스포츠 시장 규모



자료: iResearch, 메리츠증권증권 리서치센터

5. '던전앤파이터'부터 '서머너즈워'까지

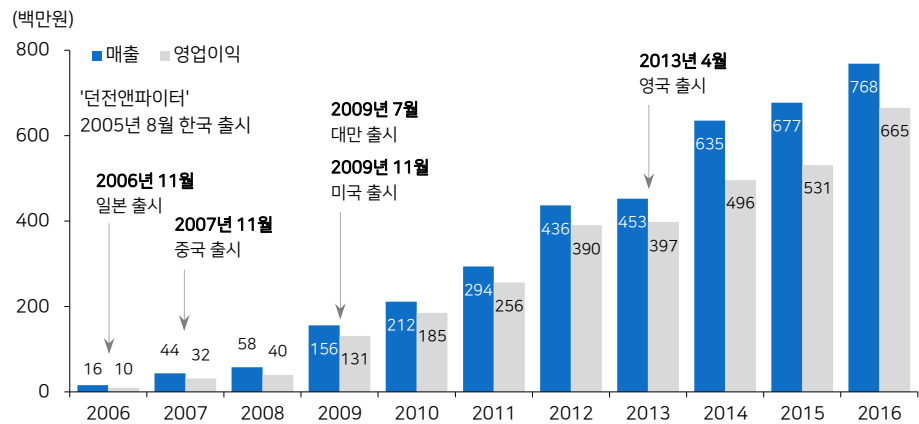
한국 게임 중 e스포츠로 성공
가능성 높은 IP는?

e스포츠가 정식 스포츠로 인정받게 되면 한국 게임 중에서 e스포츠로 성장 가능성이 높은 IP는 블루홀의 '배틀그라운드', 넥슨의 '던전앤파이터' 컴투스의 '서머너즈워' 등으로 판단된다.

넥슨, '던전앤파이터'

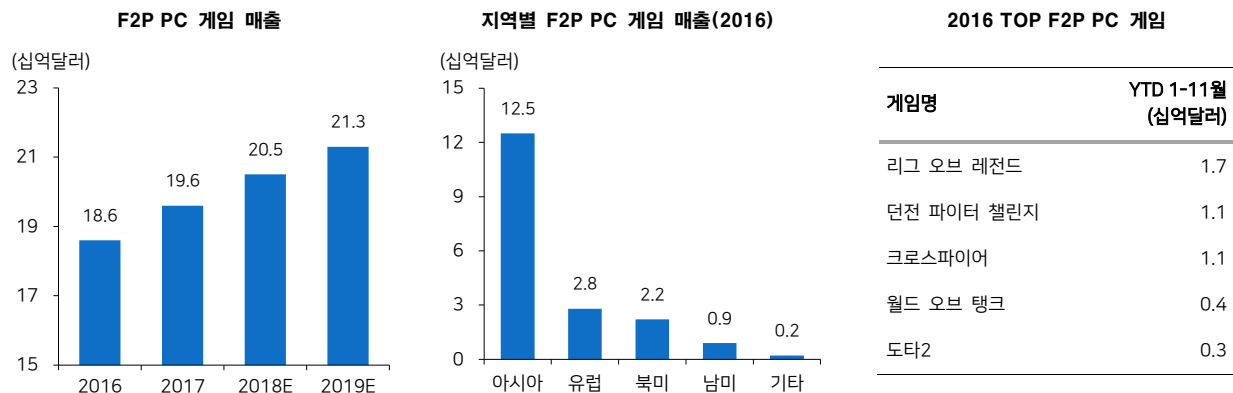
넥슨의 '던전앤파이터'는 2005년 출시된 이후 2007년 중국, 2009년 대만 등에 출시되며 통련하고 있는 효자 타이틀이다. 게임의 장기 흥행과 함께 e스포츠로 잘 성장하고 있는데 넥슨은 2017년 12월 '던전앤파이터 페스티벌:천계'를 개최하며 신규 콘텐츠와 2018 '던파'의 방향성 등을 공개하였다. 그리고 2018년 3월에는 '던파'의 통합 리그 '던전앤파이터 프리미어 리그'가 새롭게 출범한다.

그림24 네오플('던전앤파이터' 개발사) 매출 및 영업이익 추이 - 꾸준한 성장



자료: 네오플, 메리츠증권증권 리서치센터

그림25 Free to Play PC games market (2016)



자료: SuperData, 메리츠증권증권 리서치센터

컴투스, '서머너즈워'

컴투스의 '서머너즈워' 역시 IP 확장 10년을 위한 출발에 나서고 있다. 첫째, '서머너즈워' IP를 게임을 넘어서 코믹스, 애니메이션 등으로 콘텐츠 확장을 준비하고 있다. '워킹데드'의 원작자 로버트 커크만과 애니메이션 제작 계획, 미국 완구업체 '편코'와 라이선스 계약도 체결하였다. 둘째, '서머너즈워'의 e스포츠화를 통해 지난 4년간의 장기흥행 사이클을 한 단계 더 도약, 지속할 계획이다. 컴투스는 2017년 11월 미국 로스앤젤레스에서 성황리에 개최된 SWC(서머너즈워 월드아레나 챔피언십) 월드 파이널 하이라이트 영상을 유튜브 및 SNS를 통해 공개했다.

그림26 '서머너즈워' 월드 아레나 챔피언십



자료: 컴투스, 메리츠증권증권 리서치센터

그림27 컴투스 시가총액 및 거래량 -15년초 이후 63.8% 상승



자료: Bloomberg, 메리츠증권증권 리서치센터

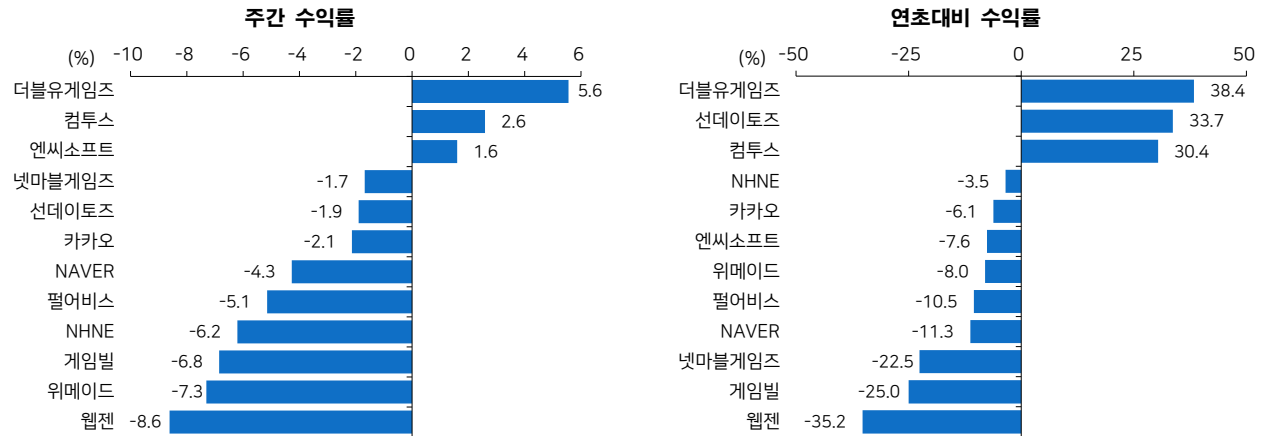
그림28 넥슨재팬 시가총액 및 거래량 -17년 이후 118.4% 상승



자료: Bloomberg, 메리츠증권증권 리서치센터

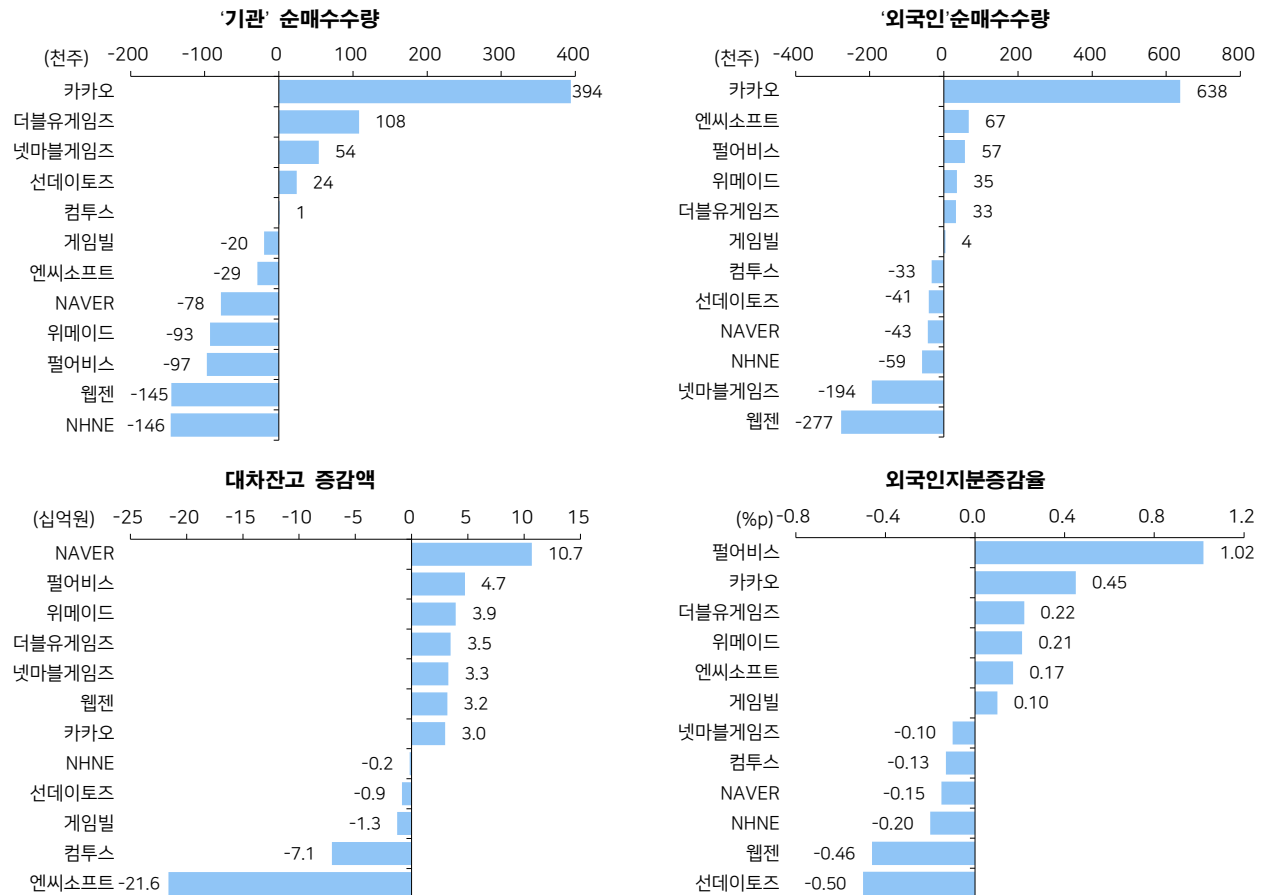
II. Weekly Update

그림29 국내 인터넷/게임 업종



주: 2018.3.13(화) – 2018.3.19(월) 기준
자료: Wisefn, 메리츠증권증권 리서치센터

그림30 주간 인터넷/게임 업종



주: 2018.3.13(화) – 2018.3.19(월) 기준
자료: Wisefn, 메리츠증권증권 리서치센터

표3 국내 모바일 게임 매출 순위

(2018.3.19 기준)

순위	구글플레이		앱스토어	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	리니지M	엔씨소프트	검은사막 모바일	펄어비스
2	검은사막 모바일	펄어비스	라그나로크M: 영원한 사랑	그라비티
3	리니지2레볼루션	넷마블게임즈	리니지M	엔씨소프트
4	라그나로크M: 영원한 사랑	그라비티	세븐나이트 for kakao	넷마블게임즈
5	세븐나이트 for kakao	넷마블게임즈	리니지2레볼루션	넷마블게임즈
6	모두의마블 for kakao	넷마블게임즈	모두의마블 for kakao	넷마블게임즈
7	원피스 트레저 크루즈	반다이남코	피파온라인 3M	넥슨
8	프렌즈마블 for kakao	카카오게임즈	프렌즈마블 for kakao	카카오게임즈
9	오버히트	넥슨	삼국지M	이편
10	삼국지M	이편	앙상블스타즈 for kakao	카카오게임즈

자료: 앱애니, 메리츠증권증권 리서치센터

표4 국내 PC방 게임 순위

(2018.3.19 기준)

순위	게임명	개발사	점유율(%)
1	배틀그라운드	펍지주식회사	42.0%
2	리그오브레전드	라이엇게임즈	22.3%
3	오버워치	블리자드	8.2%
4	서든어택	넥슨	3.3%
5	피파온라인3	일렉트로닉아트	3.1%
6	던전앤파이터	네오플	2.5%
7	스타크래프트	블리자드	1.9%
8	메이플스토리	넥슨	1.3%
9	천애명월도	넥슨	1.1%
10	블레이드앤소울	엔씨소프트	0.9%

자료: 게임트릭스, 메리츠증권증권 리서치센터

표5 국가별 모바일 게임 매출 순위

(2018.3.19 기준)

순위	앱스토어(중국)		구글플레이(일본)		구글플레이(미국)	
	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔	게임명	퍼블리셔
1	왕자영요	텐센트	페이트/그랜드 오더	애니플렉스	캔디크러쉬사가	킹
2	QQ택시	텐센트	몬스터 스트라이크	엑스플래그	슬롯매니아	플레이티카
3	QQ현무	텐센트	그랑블루 판타지	모바게	파일널 판타지 XV: 새로운 제국	에픽액션
4	몽환서유	넷이즈	드래곤볼Z	반다이남코	캔디크러쉬소다	킹
5	초류향	넷이즈	뱅드림! 걸즈밴드파티!	크래프트에그	스타워즈: 갤럭시 오브 히어로즈	EA
6	난세왕자	텐센트	라인 디즈니 프루프무	라인	가든스케이프	플레이릭스
7	천녀유혼	넷이즈	퍼즐&드래곤	경호온라인	클래시오브클랜	슈퍼셀
8	대화서유	넷이즈	하얀고양이프로젝트	스퀘어에닉스	골프 클래시	플레이데믹
9	기적: 각성	텐센트	라인 포코포코	라인	홈스케이프	플레이릭스
10	로드모바일	IGG	별의 드래곤 퀘스트	스퀘어에닉스	드래곤볼Z	반다이남코

자료: 앱애니, 메리츠증권증권 리서치센터

III. Global Peer Valuation

표6 Global peer valuation table													(2018.3.19 기준)	
업종	국가	종목	시가총액 (백만달러)	증가 (달러)	주가수익률(%)				P/E(배)		P/B(배)		ROE(%)	
					1W	1M	3M	6M	18E	19E	18E	19E	18E	19E
인터넷	한국	NAVER	24,129	732	-2.6	-4.3	-8.2	1.9	25.5	21.6	4.3	3.6	19.3	18.8
		카카오	9,779	128	1.9	10.9	1.5	0.4	55.2	42.9	2.2	2.1	4.4	5.2
		NHN엔터테인먼트	1,213	62	-7.6	-13.1	-3.8	-10.1	18.2	14.8	0.8	0.8	4.5	5.3
	미국	Alphabet	789,248	1,134	-2.3	3.6	5.1	21.1	22.4	19.2	4.3	3.6	15.8	16.6
		Amazon	760,862	1,572	-0.5	8.5	32.4	62.1	93.8	62.7	21.4	15.4	13.2	17.4
		Facebook	542,230	185	-0.1	4.4	3.1	7.3	22.1	18.2	5.9	4.5	24.2	23.8
		Twitter	26,717	36	0.7	7.6	41.9	100.3	59.7	51.3	4.9	4.4	8.1	9.8
		Snap	20,872	17	-4.9	-16.7	7.9	15.6	N/A	N/A	10.6	14.9	-26.8	-20.5
	중국	Alibaba	512,948	200	5.1	9.0	16.9	11.2	38.7	30.0	8.7	6.9	21.0	22.1
		Baidu	91,354	262	-0.4	7.2	11.4	10.3	27.6	22.8	4.5	3.8	15.0	16.1
	일본	Yahoo Japan	27,102	5	-4.2	-2.1	-1.2	-0.4	21.8	20.2	2.8	2.6	13.5	13.2
		Rakuten	12,369	9	-2.1	-2.6	-11.4	-26.9	16.1	14.0	1.6	1.5	10.4	10.9
		LINE	9,445	40	-1.3	-5.5	-10.6	6.2	67.6	46.9	4.8	4.4	7.3	10.6
게임	한국	넷마블게임즈	11,576	136	-3.6	-1.0	-22.3	-5.5	23.6	18.6	2.7	2.4	13.4	14.9
		엔씨소프트	8,439	385	1.9	1.7	-10.6	-10.0	14.5	11.9	3.0	2.5	22.9	22.9
		펄어비스	2,508	208	-9.4	-12.6	3.0	95.0	11.7	8.7	6.3	3.6	88.5	56.6
		컴투스	2,136	166	2.1	16.0	35.6	38.3	13.0	11.2	2.5	2.1	20.8	20.1
		웹젠	822	23	-9.8	-9.1	-35.4	11.4	10.4	10.6	2.3	1.9	27.0	20.8
		더블유게임즈	1,153	66	4.9	14.3	35.2	19.6	13.3	10.9	2.3	1.9	19.9	20.3
		게임빌	427	65	-6.3	2.5	-15.0	-2.8	12.7	9.9	1.6	1.4	13.5	15.2
		네오위즈	294	13	-6.2	-1.7	14.3	14.7	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
		선데이토즈	324	34	-0.5	14.5	38.3	82.0	11.8	8.6	2.1	1.7	19.9	21.9
		조이시티	186	16	1.5	2.1	25.1	16.5	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
	미국	Blizzard	54,379	72	-8.4	2.1	10.4	11.5	27.4	24.0	4.9	4.1	15.6	17.6
		EA	39,421	129	0.0	2.0	20.1	6.9	30.0	25.6	9.2	7.5	30.6	29.5
		Zynga	3,315	4	2.7	6.4	-3.8	-1.5	29.4	20.9	2.0	1.9	6.8	9.0
	중국	Tencent	559,257	59	0.4	3.3	15.1	34.2	41.4	31.7	11.2	8.5	30.3	29.6
		Netease	42,554	327	4.6	6.3	-9.7	13.8	20.5	17.6	4.7	3.8	24.2	23.1
	일본	Nintendo	64,616	456	-0.2	3.3	13.2	18.0	44.4	26.3	4.4	4.0	10.5	16.8
		Nexon	15,401	35	-3.3	-3.8	12.4	25.9	17.7	15.8	3.0	2.5	18.3	17.3
		Bandai Namco	7,523	34	4.8	-0.6	-4.1	-1.5	17.4	15.6	2.1	1.9	12.3	12.9
		Cyberagent	6,552	52	2.8	22.1	26.4	63.9	103.7	52.5	7.8	7.1	9.5	14.9
		Gungho Online	3,316	3	4.5	6.3	15.3	22.2	15.0	15.7	3.8	3.0	25.7	20.9

자료: Bloomberg, 메리츠증권증권 리서치센터

Compliance Notice

동 자료는 작성일 현재 사전고지와 관련한 사항이 없습니다. 당사는 동 자료에 언급된 종목과 계열회사의 관계가 없으며 2018년 3월 20일 현재 동 자료에 언급된 종목의 유가증권(DR, CB, IPO, 시장조성 등) 발행 관련하여 지난 6개월 간 주간사로 참여하지 않았습니다. 당사는 2018년 3월 20일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 1%이상 보유하고 있지 않습니다. 당사의 조사분석 담당자는 2018년 3월 20일 현재 동 자료에 언급된 종목의 지분을 보유하고 있지 않습니다. 본 자료에 게재된 내용들은 본인의 의견을 정확하게 반영하고 있으며, 외부의 부당한 압력이나 간섭없이 작성되었음을 확인합니다. (작성자: 김동희, 윤을정)

동 자료는 투자자들의 투자판단에 참고가 되는 정보제공을 목적으로 배포되는 자료입니다. 동 자료에 수록된 내용은 당사 리서치센터의 추정치로서 오차가 발생할 수 있으며 정확성이나 완벽성은 보장하지 않습니다. 동 자료를 이용하시는분은 동 자료와 관련한 투자의 최종 결정은 자신의 판단으로 하시기 바랍니다.

투자등급 관련사항 (2016년 11월 7일부터 기준 변경 시행)

기업	향후 12개월간 추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 추천종목의 예상 목표수익률을 의미	
추천기준일 직전 1개월간 종가대비 4등급	Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 +20% 이상
	Trading Buy	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 +5% 이상 ~ +20% 미만
	Hold	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 -20% 이상 ~ +5% 미만
	Sell	추천기준일 직전 1개월간 평균종가대비 -20% 미만
산업	시가총액기준 산업별 시장비중 대비 보유비중의 변화를 추천	
추천기준일 시장지수대비 3등급	Overweight(비중확대)	
	Neutra(중립)	
	Underweight(비중축소)	

투자의견 비율

투자의견	비율
매수	96.1%
중립	3.9%
매도	0.0%

2017년 12월 31일 기준으로
최근 1년간 금융투자상품에 대하여
공표한 최근일 투자등급의 비율